

Câlins - Malins

Le jeu de l'Amour et du Hasard



Un outil d'animation pour échanger sur la contraception et la relation amoureuse

Guide de l'animateur



" AIMEZ ! AIMEZ !.... TOUT LE RESTE N'EST RIEN "
(Jean De La Fontaine)

Peut-on aborder le sujet de la contraception avec des jeunes sans parler d'amour ?

Peut-on parler d'amour sans parler de soi, de sa relation aux autres et de son propre rapport au corps ?

C'est autour de ces questions sensibles qu'un collectif d'animateurs (trices) du réseau Information Jeunesse des Côtes d'Armor s'est constitué en 1999 pour imaginer "Le jeu de l'Amour et du Hasard" sous la coordination de l'Association Départementale Information Jeunesse des Côtes d'Armor (ADIJ 22).

Après un travail de recueil de questions que se posaient les jeunes sur ce sujet, le collectif, élargi à de nombreux professionnels de Santé (animatrice de prévention, puéricultrice, conseillère de Centre de Planification, gynécologue...) s'est attelé à la délicate tâche de répondre à ces interrogations.

Une année de rencontres, d'échanges, de confrontation de points de vue et de connaissances aura été nécessaire pour apporter les réponses adéquates à ces questions allant des plus simples aux plus complexes, des plus concrètes aux plus déroutantes.

Parallèlement à ce travail, un groupe de 6 jeunes filles mobilisées pendant l'été 2000, et accompagnées par une artiste, a imaginé et réalisé le plateau de jeu, véritable parcours initiatique jalonné de messages, d'images, de poésies et de sensualité, qui replace le sujet de la contraception au coeur de la relation amoureuse.

Depuis, trois remises à jour collectives ont déjà eu lieu, afin de tenir compte des nouvelles lois, mais aussi des évaluations faites auprès des jeunes et des intervenants.



Le jeu

Ce jeu vise plusieurs objectifs :

- Apporter des informations précises aux jeunes sur la contraception
- Mettre l'accent sur la dimension affective des relations sexuelles et de la contraception
- Faire émerger les à-prioris et idées reçues sur la contraception, les I.S.T, les relations de couple, la grossesse désirée ou non, la sexualité,...etc...
- Libérer la parole et l'expression des jeunes en favorisant l'écoute et le dialogue par une approche ludique
- Favoriser la mise en réseau des différents acteurs de prévention autour de la thématique Contraception.

Un jeu qui s'adresse aux jeunes :

- Conçu à partir de questions de jeunes de 13 à 20 ans, ce jeu cible particulièrement cette tranche d'âge. Il part de leurs préoccupations de jeunes adultes qui construisent petit à petit leur vie amoureuse.

- Il peut être un bon support pour échanger dans le cadre d'une classe, d'un foyer de jeunes, d'un CFA,...etc...

- Les tests effectués avant le lancement du jeu nous ont également montré qu'il pouvait facilement s'adapter à des publics plus âgés (adultes en situation de formation ou d'insertion...).

- L'universalité des questions et des thèmes proposés amène à des échanges riches qui varient selon le vécu des publics rencontrés.

DESCRIPTIF :

- 1 plateau de jeu de 38 cases
- 6 pions - 2 dés
- 42 cartes/questions
- 7 cartes défis
- 1 grille de pointage



REGLES DU JEU :

- Un animateur de jeu (animateur, professeur, infirmie(re), conseiller(e) d'éducation, travailleur social, formateur,... etc...)

- Un expert (gynécologue, sage-femme, conseillère de Centre de Planification, médecin,... etc...)

- Déterminer des équipes de 4 à 6 joueurs maximum, remettre à chaque équipe 1 pion de couleur.
  La première équipe lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de chiffres indiqués par le dé.

- L'équipe choisit alors l'un des 6 thèmes proposés :

  1 - Les moyens contraceptifs et les dérapages de contraception
  (pilules, préservatifs, pilule du lendemain...)
  2 - Le cycle féminin et le corps humain
  (fonctionnement du cycle, appareils génitaux masculin et féminin...)
  3 - La relation amoureuse et la sexualité
  (le couple, les comportements sexuels, les sentiments amoureux...)
  4 - Les situations à risques et les IST
  (relations contraintes, viol, inceste, comportements à risques...)
  5 - La grossesse
  (le désir d'enfants, la grossesse non désirée, l'avortement...)
  6 - Les informations pratiques
  (les lieux d'information et de conseil, la législation, les personnes ressources...)

- L'animateur choisit une question (ou tire au hasard) correspondant au thème choisi. Un temps de réflexion est laissé pour permettre à l'équipe de se concerter avant de donner sa réponse.

- Lorsque la réponse a été donnée, l'animateur interpelle "l'expert" qui apporte à son tour son point de vue sur la réponse formulée par l'équipe.

- Si la réponse est jugée bonne et cohérente, l'animateur coche le numéro du thème correspondant sur la grille de pointage et passe à l'équipe suivante.

Le but du jeu est de parvenir à remplir la grille de pointage dans sa totalité.
L'équipe gagnante est celle qui aura rempli sa grille la première.

Les Cases défis :

Lorsqu'une équipe tombe sur les cases **6, 12, 18 ou 24** un défi est lancé par l'animateur :

Deux types de défis sont soumis au choix de l'équipe :

- **Les poèmes d'amour :** l'équipe propose 4 mots au hasard, l'animateur inscrit les 4 mots sur une feuille et demande alors à l'équipe de réaliser un poème d'amour avec ces 4 mots.

- **Les lettres d'amour :** L'animateur tire une carte "Lettres d'amour", il s'agit pour l'équipe de retrouver les mots manquants dans la lettre présentée, celle-ci sera lue à haute voix à l'ensemble des participants.
  Les mots manquants figurent en gras sur ce guide.

Si à l'issue du jeu aucune de ces cases n'a été visitée, l'animateur peut proposer un défi "poème d'amour" en guise de conclusion, car il serait dommage de s'en priver (les résultats sont souvent surprenants et drôles !).

Le rôle de l’animateur :

Il est avant tout un **facilitateur de l’échange**, il veille à ce que chacun puisse s’exprimer et être entendu dans l’équipe.
Il joue un rôle d’arbitrage en cas de réponse litigieuse ou approximative.
Il doit être capable d’argumenter sa décision d’attribuer ou non un point à l’équipe en s’appuyant sur les réponses proposées par les cartes et par l’expert.
Il veille à systématiquement interpeller “l’expert” avant de donner sa décision.

Il peut également interpeller les autres équipes lorsque la réponse apportée suscite débat (notamment en ce qui concerne les questions du thème 3, "La relation amoureuse et la sexualité") par exemple, à travers des relances du type "et vous, qu’en pensez vous ? Etes vous d’accord avec la réponse apportée ? Avez-vous un autre point de vue sur cette question ?” etc).

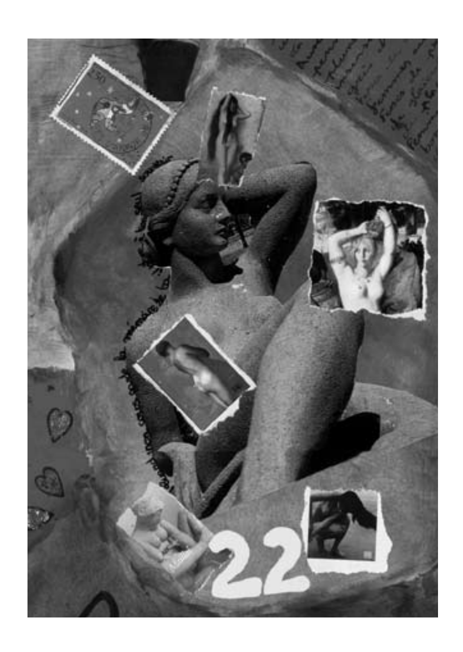
En fonction des objectifs à atteindre et du public, l’animateur peut également sélectionner préalablement ses questions.
Par exemple : repérer toutes les questions ayant trait au mode d’emploi de la pilule pour informer et sensibiliser sur les dérapages dans les prises de pilules et leurs conséquences.

Le rôle de l’expert :

Il est à l’écoute des échanges des jeunes autour de la question posée, il pointe éventuellement les idées reçues, les imprécisions, les confusions, les lacunes (par écrit de préférence) et les reprend lorsque la réponse a été apportée.
Il propose sa réponse et développe son explication en fonction de ce que l’équipe a préalablement formulé.

La Durée : (1h30 en moyenne)

Sur ce temps, le parcours peut être totalement ou partiellement réalisé, tout dépend de la capacité réactive du groupe et de la durée des échanges.
Dans le cas d’un parcours inachevé à l’issue du temps imparti, l’équipe gagnante sera celle ayant rassemblé le plus de croix sur la grille de pointage.



Défis

(lettres d'amour)

"L'art d'écrire des lettres d'amour", Michelle LOVRIC

Ed. Albin Michel

Lettre n° 1

J'ai reçu ta lettre.
Je comprends.
Mais, oh…
Sans moi, qui va marcher avec
toi sous la **pluie** ?
Sans moi, qui va te tenir dans
ses bras toute la nuit ?
Sans moi, qui va écouter
tes histoires ?
Sans moi, qui va toucher ton
corps jusqu'à ce qu'il crie **grâce** ?

Lettre n° 2

Je voudrais **remplir** ton chariot de super-marché à ras bords. Je veux fouiller les **comparti-ments** de ton congélateur et m'emparer de tes fraises les plus mûres.

Je veux faire fondre ta crème fraîche dans mes mains **brûlantes**. J'ai envie d'explorer en profondeur ton rayon confiserie. Je veux dévaster ton rayon traiteur. Je veux profiter de tes offres spéciales. Et quand nous serons rentrés à la maison, je veux déchirer immédiatement **ton emballage**.

Lettre n° 3

Excuse-moi de te déranger.

J'ai laissé **mon pull**, une de mes chaussettes,

quelques cheveux, **mon coeur** et ma tête

chez toi **hier soir**.

Je vais bientôt me retrouver tout **nu**...

lettre n° 4

Je suis consterné. Notre premier **baiser** notre premier logis-cie l, notre premier inter- faces a été écrasé. Nous ne le récupérerons jamais.

Si tu en souffres autant que moi, peut-être pouvons-nous nous consoler l'un l'autre ?

Commençons par **réactiver** notre mémoire. J'aimerais tellement accéder à tes bases de **données**, dérouler tes menus, lier mes applications aux tiennes, me connecter à ton réseau, ouvrir **une fenêtre** et entrer dans ta zone de dialogue. Penses-tu que je puisse y copier mes sentiments sans endommager ton disque dur ? Choisis les options que tu veux mais tu me **branches** tellement que mes circuits risquent de griller.

Lettre nº 5

Te souviens-tu de moi ?
Je suis la fille à qui tu as souri par la fenêtre du **train**, Quai nº3, samedi matin à 9h03.
Si je m'en souviens avec tant de précision c'est qu'à cet instant, le temps s'est **arrêté** pour moi.
Je sais que nos sourires nous ont transpercés tous les deux. Je sais que tu étais sur le point de sauter du train pour te jeter dans mes bras.
Mais les portes se sont fermées juste à ce moment-là et le train t'a emporté dans les **profondeurs** de la terre. Alors je me suis fait prendre en photo à l'endroit précis où nos regards se sont croisés, dans la même tenue, avec le même **sourire** (quoiqu'il m'ai été difficile de sourire de ton absence).
Je vais afficher cette photo dans toutes les gares de ta **ligne**. Si tu me trouves, téléphone-moi, je t'en prie. J'aimerais tellement reprendre **l'histoire** là où nous l'avons laissée.

Lettre nº 6

Ai mal dormi, en pensant à toi. Me suis **réveillé**, en pensant à toi. Me suis brossé les dents, en pensant à toi. Me suis lavé les cheveux, en pensant à toi. Ecouté la radio, en pensant à toi. Longé les **couloirs** gris, en pensant à toi. Couru dans le métro, en pensant à toi. Fait semblant de **travailler**, en pensant à toi. Rentré à pied chez moi en foulant les feuilles mortes, et en pensant à toi. Bu du vin rouge, en pensant à toi. Contemplé le feu dans la cheminée en caressant **le chat**, en regardant luire les braises, en lisant des poèmes **d'amour** et en pensant à toi. Suis allé me coucher, en pensant à toi. Ai mal dormi, en pensant à toi. Me suis réveillé, en pensant à toi.

Remerciements

Ce jeu n'aurait pu voir le jour sans le soutien financier des Institutions partenaires suivantes :

- Le Conseil Général des Côtes d'Armor
- La Direction Départementale Jeunesse et Sports des Côtes d'Armor
- La Délégation aux Droits des Femmes
  (dans le cadre de la campagne nationale organisée sur l'année 2000)
- La Direction Régionale des Affaires Sanitaires et Sociales Bretagne
- La Mutualité Française - Côtes d'Armor
- La Fondation de France

Et avec la participation active :

- Des Animatrices(teurs) des PIJ de Plérin (Marielle Vicet), Guingamp (Servane Le Goff), Lanvollon (Anne Le Mogne), La Roche Derrien (Véronique Auzou), Lannion (Véronique Hypach), Langueux (Yann Boulaire), Tréguier (Lucie Cadoret).
- Du Service Promotion de la Santé de la Mutualité Française Côtes d'Armor
- Du Centre de Planification et d'éducation Familiale de Guingamp
- De la Circonscription de la solidarité départementale du Trégor Rural
- De la Direction de la Solidarité Départementale du Conseil Général des Côtes d'Armor

Sous la coordination globale de Sylvie BANNIER
Association Départementale Information Jeunesse des Côtes d'Armor

Nous remercions également pour leurs contributions dans l'élaboration des réponses :

- Madame Marie Suzanne Berdux, (Psychologue)
- Madame Catherine Desbruyères (Gynécologue)
- Mademoiselle Chaussade (Conseillère Juridique au CIDF des Côtes d'Armor)

Nous adressons de chaleureux remerciements :

- A Aurélie, Anne-Sophie, Caroline, Christelle, Laëtitia et Morgane,
  pour leur imagination débordante et romantique lors de la création du plateau de jeu.

- A Dominique Potard, pour ses compétences artistiques et pédagogiques
  mises en œuvre dans la réalisation graphique du jeu.

- Aux jeunes du C.F.A de Pommerit-Jaudy, de l'Institut Rural du Moulin de Colvet à Plérin, des Collèges de Plérin et Ploufragan, de Goëlo Formation à Guingamp, des Foyers de jeunes de Lanvollon et Plouha, de la Maison des jeunes de Ker Huel à Lannion.

Remise à jour novembre 2009

Association Départementale Information Jeunesse Côtes d'Armor

28, Boulevard Hérault

BP 114 - 22001 SAINT-BRIEUC cedex 1

Tél. 02 96 33 37 36

Fax 02 96 61 18 08

E.mail : ADIJ.22@wanadoo.fr

roudenngrafik PLERIN 02 96 58 02 03 Sa 10/09